GOBLIN HACK

Módulo para ser usado com ***THE BLACK HACK RPG***

Um suplemento para THE BLACK HACK

- Escrito por -

ANDREAS S. FERNANDES

asfernandes.design@gmail.com

Para ser usado com as regras do The Black Hack

As regras originais de The Black Hack foi desenvolvido por DAVID BLACK, todos direitos reservados.

- Diagramação e Organização por Andreas S. Fernandes –

- Revisão e contribuição Tito B.A.-

- Arte da Capa de Chris Rallis published by 1manstudio.de–

Compre o THE BLACK HACK Original:

https://squarehex.myshopify.com/

Leia grátis o THE BLACK HACK em Português (Brasileiro):

https://the-black-hack.jehaisleprintemps.net/brazilian-portuguese/

Conheça o Repositório Brasileiro de THE BLACK HACK:

http://guildadosmestres.com.br/the-black-hack-br-repository/

Venda Proibida

Este trabalho está licenciado com uma Licença Creative Commons - Atribuição-NãoComercial 4.0 Internacional.

QUE P#!!A É ESSA?

Esse é um suplemento feito de fã para fã, para se jogar The Black Hack (TBH) no papel de Goblins em aventuras rápidas com ênfase no humor ~~negro~~ e ação.

Mantivemos boa parte das mecânicas originais do Jogo (portanto é necessário ter em mãos as regras do TBH), mas alterando algumas coisas para trazer uma experiência mais cômica e rápida ao jogo.

Vale notar que uma das grandes inspirações foi o RPG *Goblins Malditos* do *Coisinha Verde* e de autoria do Tiago Junges (se você gostar desse suplemento provavelmente irá gostar desse jogo também).

TODOS SÃO GOBLINS NESSA POHA!

Você quer salvar o mundo? Quer explorar o mundo e acumular muitas riquezas?

Então você está no jogo errado! Feche esse livreto e vá jogar o TBH original!

Nessa *bagaça* todos serão fétidos, feios e selvagens Goblins cujo único objetivo é viver mais um dia, se alimentar, procriar e cagar (que é quase a mesma coisa – veja mais adiante).

O QUE MUDOU?

Esqueça os atributos!

As regras de criaturas permanecem aplicáveis aos Goblins jogáveis. Não será necessário rolar atributos. Os Goblins jogadores terão as seguintes características:

- 1d6 de vida inicial;
- Um Ofício (Goblin Atira Flechas, Goblin do Capeta e Goblin Estripador);
- Uma Habilidade Especial;
- Uma aparência bizarra (Esqueça os Goblins tradicionais, cada Goblin é único).
- Um nome escroto;
- Alguns Itens Iniciais segundo a classe e alguns objetos inúteis aleatórios.

OS TESTES: Mesmo não tendo atributos, os Goblins jogadores necessitaram fazer algumas rolagens de vez em quando.

Mas como fazer sem atributos?

Bem, é só rolar 1d20 em todos os testes. Se o valor obtido for **MENOR** ou **IGUAL** a **10** você tem sucesso. Caso contrário você falhou otário!

As regras de oponentes poderosos, Vantagem e Desvantagem ainda se aplicam nos testes realizados.

CURA: Goblins só se curam quando se alimentam de carne (de qualquer tipo – inclusive humana ou de outro Goblin). A regra de rolar a tabela de FdA não se aplica aos Goblins…morreu, já era!

Sempre que se alimentar role seu dado de PV respeitando o limite máximo.

Demais regras permanecem inalteradas e seguem conforme no TBH.

A ORIGEM GOBLIN

Goblins são pequenos humanoides desprezíveis e selvagens, que possuem aparência variada e que surgiram a partir de um feitiço de um bruxo (há uma caralhada de séculos) chamado Esperivaldo, o Fedido.

Esperivaldo queria se vingar (de alguém que não nos interessa) e recorreu a uma entidade chamada Zebub, o Senhor das Moscas. A entidade lhe concedeu o segredo para criar servos humanoides selvagens altamente destrutivos…essas criaturas se chamam Goblins.

Os Goblins são semelhantes a pragas, que destroem o ambiente que ocupam e procuram se expandir cada vez mais.

Goblins são assexuados (não são machos nem fêmeas) e se reproduzem através de seus dejetos em uma determinada época do ano, quando defecam fetos que se desenvolvem até se tornarem a merda que eles são na vida adulta.

Ou seja, literalmente eles nascem da merda!

Sua alimentação é praticamente carne fresca e carniça. Mas podem comer qualquer coisa orgânica que encontrarem no ambiente para sobreviver em situações hostis.

Ocupam ruínas e outros locais subterrâneos, e geralmente saem das sombras cloacais de seus abrigos apenas para saquear, matar e pilhar aqueles que notarem possuir alguma fraqueza.

Além do idioma Comum que a maioria aprendem com suas vítimas. Goblins sabem falar goblinoide (óbvio) e abjeto (um idioma estranho de outras criaturas estranhas). Não sabem ler tampouco escrever.

GOBLIN

PV Inicial : d6
PV Por Nível/Se alimentando : 1d6
Armas & Armaduras : Qualquer e todas que não sejam desproporcionais e pesadas para o seu tamanho.
Dano por Ataque : 1d4 / 1 Desarmado ou Improvisando

CAPACIDADES ESPECIAIS

Testes de se Esconder, Escalar e Esquivar com Vantagem.

Possui Infravisão até uma distância **Distante**.

Fala goblinoide e abjeto

SUBINDO DE NÍVEL

Se sobreviver... role seu dado de vida para aumentar seu valor total. Role uma Habilidade Especial nova.

OFÍCIOS

GOBLIN ESTRIPADOR

Goblins Estripadores são guerreiros Filhos da P#!@.

Gostam de um banho de sangue e tripas espalhadas por todo local. Selvagens e brutais (mas continuam covardes!)

Todos Estripadores possuem VANTAGEM utilizando armas corpo-a-corpo.

Itens Iniciais: Uma arma corpo-a-corpo a sua escolha, uma armadura de ossos (PA 2) e um item inútil aleatório.

GOBLIN DO CAPETA

Goblins do Capeta nasceram com o dom da magia e são ainda mais covardes pois preferem ficar de longe atacando seus inimigos com feitiços diabólicos.

Todos eles iniciam com uma quantidade de magias igual ao seu nível (ou seja, apenas 1 no início). O nível máximo da magia que um Goblin do Capeta pode usar é igual ao seu nível. Use as da lista de Magias Arcanas do livro do THE BLACK HACK.

Itens Iniciais: Uma arma corpo-a-corpo a sua escolha e um item inútil aleatório.

GOBLIN ATIRADOR DE FLECHA

Outros merdas covardes. Preferem encurralar suas vítimas e enchê-las de flechas.

Todos Atiradores de Flechas possuem VANTAGEM utilizando arcos e fundas.

Itens Iniciais: Um arco ou funda (a sua escolha), uma aljava/saco de munição (DU d10) e um item inútil aleatório.

OUTRAS MERDAS

HABILIDADE ESPECIAL

D6	HABILIDADE
1	**Vômito ácido:** 1d4 dano por 1d4 momentos, até alvo PERTO.
2	**Peido Venenoso**: 1d3 de dano por momento em todos PERTO.
3	**Invisibilidade**: enquanto prender o ar pode se manter invisível, fazer um teste a cada 2 momentos para verificar se aguenta segurar o fôlego.
4	**Língua Elástica**: Pode esticar a língua até PRÓXIMO e pegar coisas com ela.
5	**Mijo Fervente:** É capaz de urinar um liquido fervente que causa 1d6 de dano até PRÓXIMO.
6	**Catarro Paralisante:** Pode cuspir uma bola de catarro grudento que endurece em segundos e paralisa o alvo por 1d4 momentos.

NOMES ESCROTOS

D20	NOME		
1	Gonorreia	11	Bílis
2	Overdose	12	Placenta
3	Sífilis	13	Bunda cagada
4	Diarreia	14	Carniça
5	Vômito	15	Catarro
6	Fimose	16	Remela
7	Hematoma	17	Pigarro
8	Furúnculo	18	Enema
9	Escroto	19	Suvaco
10	Fedor	20	Sarna

ITEM INUTIL ALEATÓRIO

D12	ITEM
1	**Um pote de vidro transparente cheio de olhos humanos.**
2	**Um tufo de cabelo**
3	**Um pênis de cavalo mumificado**
4	**Sapo ressecado**
5	**Crânio de um bebê humano**
6	**Um coração humano em um vidro**
7	**Frasco com mijo de Morcego Gigante**
8	**Um saco cheio de merda ressecada. De vários tipos, formatos, cores e odores.**
9	**Uma bola de catarro**
10	**Um vidro cheio de moscas**
11	**Um rabo de rato**
12	**A unha do dedão do pé de um ogro**

Se algum personagem achar uma utilidade criativa para seu item o mesmo ganha o direito de um teste bem sucedido automático.

APARÊNCIA BIZARRA

COR DA PELE

D12	COR
1	Verde
2	Amarela
3	Roxa
4	Rosa
5	Preta
6	Azul
7	Cromado
8	Dourado
9	Vermelha
10	Translúcido (órgãos visíveis)
11	Pele de tom humano
12	Multicolorido (cabeça e torso de cor diferente role duas vezes essa tabela ignorando esse resultado)

CARACTERISTICAS INCOMUNS

D12	CARACTERISTICA
1	Coberto de pelos
2	Gosmento igual a uma lesma
3	Isento de pelos
4	Coberto de espinhos semelhantes ao de um cacto
5	Escama de repteis
6	Cogumelos brotando pelo corpo
7	Pústulas fétidas
8	Ciclope. Possui apenas um olho no meio da testa
9	Chifres
10	Olhos e antenas de inseto
11	Rabo de diabo
12	Focinho de porco